

le 1<sup>er</sup> hebdomadaire des programmes informatiques

## FONCTIONS sur COMMODORE 64

Voici un utilitaire en langage machine qui permet l'utilisation des 8 touches de fonction en mode programmation. Une fois le programme tapé, n'oubliez pas de le sauvegarder avant de faire "RUN".

Sébastien MOUGEY.

```

3 ENLIT 0
5 REM VOUS POUVEZ TAPER NEW
7 REM
9 REM APPREZ UN STOP/RESET
10 REM
11 DATA 40:REM
12 DATA 04:REM
13 DATA 04:REM
14 DATA 04:REM
15 DATA 04:REM
16 DATA 04:REM
17 DATA 04:REM
18 DATA 04:REM
19 DATA 04:REM
20 DATA 04:REM
21 DATA 04:REM
22 DATA 04:REM
23 DATA 04:REM
24 DATA 04:REM
25 DATA 04:REM
26 DATA 04:REM
27 DATA 04:REM
28 DATA 04:REM
29 DATA 04:REM
30 DATA 04:REM
31 DATA 04:REM
32 DATA 04:REM
33 DATA 04:REM
34 DATA 04:REM
35 DATA 04:REM
36 DATA 04:REM
37 DATA 04:REM
38 DATA 04:REM
39 DATA 04:REM
40 DATA 04:REM
41 DATA 04:REM
42 DATA 04:REM
43 DATA 04:REM
44 DATA 04:REM
45 DATA 04:REM
46 DATA 04:REM
47 DATA 04:REM
48 DATA 04:REM
49 DATA 04:REM
50 DATA 04:REM
51 DATA 04:REM
52 DATA 04:REM
53 DATA 04:REM
54 DATA 04:REM
55 DATA 04:REM
56 DATA 04:REM
57 DATA 04:REM
58 DATA 04:REM
59 DATA 04:REM
60 DATA 04:REM
61 DATA 04:REM
62 DATA 04:REM
63 DATA 04:REM
64 DATA 04:REM
65 DATA 04:REM
66 DATA 04:REM
67 DATA 04:REM
68 DATA 04:REM
69 DATA 04:REM
70 DATA 04:REM
71 DATA 04:REM
72 DATA 04:REM
73 DATA 04:REM
74 DATA 04:REM
75 DATA 04:REM
76 DATA 04:REM
77 DATA 04:REM
78 DATA 04:REM
79 DATA 04:REM
80 DATA 04:REM
81 DATA 04:REM
82 DATA 04:REM
83 DATA 04:REM
84 DATA 04:REM
85 DATA 04:REM
86 DATA 04:REM
87 DATA 04:REM
88 DATA 04:REM
89 DATA 04:REM
90 DATA 04:REM
91 DATA 04:REM
92 DATA 04:REM
93 DATA 04:REM
94 DATA 04:REM
95 DATA 04:REM
96 DATA 04:REM
97 DATA 04:REM
98 DATA 04:REM
99 DATA 04:REM
100 DATA 04:REM

```

## UN GAGNANT DE PLUS!

Le programme POKER-ALPHABET de Guy SEVAN Gagne la première manche du concours HEBDOGICIEL-Georges LECLERE dans la catégorie SPECTRUM. Son programme est arrivé en retard mais ce sont les PTT qui en sont responsables, le cachet de la poste faisant foi!

Nous ne profitions pour rappeler que la réaction d'Hebdogiciel s'est réservée le droit de sélectionner que les programmes qui seroient dignes d'être commercialisés et suffisamment fidèles au thème proposé (article 3 du règlement qui est paru dans l'Hebdo durant toute la durée du concours). Alors, auteurs de programmes sur PC1500, Z801, et autres machines, consolez-vous, votre programme était probablement très bien mais il lui manquait peut-être un petit quelque chose qui dans le jeu trop trop rigolo du thème général Sans rancune, n'oubliez pas que les deux concours permanents ont toujours le droit pour permettre de gagner!

Georges LECLERE

## MENU

APPLE II Cto supergroupe Page 4  
 CANON K-07 Bataille sous-marin Page 19  
 FX 792 P Ordinateur de bord Page 19  
 E QUADRON Le joueur de Fléchettes Page 5  
 COMMODORE 64 Pages 5  
 P M GAROERES Touches de fonctions Page 5  
 Sébastien MOUGEY Page 5  
 VIC 20 Folia Annuel COURTECUISSÉ Page 3  
 ORAGON A Capone Page 7  
 J L DECOUR Jeu des draqueurs Page 13  
 M BALLY Cielque Page 8  
 M ESZAL Page 8  
 ORIC 1 Feux croisés Page 2  
 B TEXIER Page 2  
 MZ 80 Mastermind Page 12  
 Eric LEVEAU Page 12  
 PC 1281 Le tour sombre de Murder Jérôme BARBAROUX Page 14  
 PC 1500 Simulateur de vol Charles CARON Page 2  
 Z8 01 Assaut Page 2  
 J P SOISSON Page 2  
 SPECTRUM Rip Page 17  
 Stéphane MULLER Page 17  
 TRS 80 Bernard DUPIN Page 6  
 TI 99/4A (b 3) Mutant Page 18  
 M ANGEHOT Page 18  
 TI 99/4A (b 1) Panique dans la cuisine Page 8  
 Joseph MOKADM Page 8  
 TO 7 Cible Page 3  
 V OAKHAMMER Page 3

## LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS 1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (Règlement en page intérieure)

## DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE CANON X-07. CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 VIC 20. DRAGON. HECTOR HR. HEWLETT PACKARD HP 41. ORIC 1 ET ATMOS. SHARP MZ, PC 1251, PC 1500. SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7.

HEPOMERUS. Trouvez l'incarnation qui se cache dans le D de l'Hyppocampe. Décomposé en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure).

CHAQUE ECRITAIN EN AVANT PLUS D'UN ! ...

RÊVE DE POULE ...

BERCEAU PARISIEN

S'APPLIQUE EN GÉNÉRAL AUX DISQUETTES !







# CAO SUR GRAPHIC

Graphisme à gogo avec ce super programme qui vous emmènera dans les trois dimensions et peut-être dans la quatrième! On peut, à l'aide de celui-ci créer dans l'espace des surfaces et des solides à partir de segments. Ce programme se chargera alors de dessiner et donner la représentation, toujours dans l'espace, mais sous d'autres angles. Ainsi il est possible, après avoir élaboré la vue de face d'obtenir la vue de Droite, de Gauche, de Dessus, de Dessous et d'Arrière de l'objet. Il est également possible de modifier l'échelle de l'objet, le coefficient de réduction et l'angle de la fuyante de la perspective, les trois solides étant possibles simultanément. A noter que si l'on choisit la valeur nulle pour ce coefficient, on obtiendra alors des vues de type "dessin industriel".

### Utilisation du programme

Ces liens, reportant il est nécessaire d'exécuter POKE 254,0 sur la ligne 10, permettent de charger le programme pour se charger au dessus de la page graphique n° 1. Dès le lancement du programme, apparaît le menu principal, il est alors possible de choisir un segment normal ou de saisir les coordonnées des points déjà définis, d'effacer un segment ou d'accéder au menu secondaire qui lui, permet d'obtenir les autres vues et les modifications dimensionnelles. Pour définir avec précision l'objet, il faut bien entendu un deloqueur l'utilisateur et le logiciel. Un point peut être repéré dans l'espace après un triplet son abscisse, son ordonnée, les coordonnées sur une fuyante n°1, tracé d'un segment, apparaîtra alors la page graphique et à bas "tracé d'un segment normal". Il faut alors sélectionner la valeur 1 dans l'ordinateur des vues en les saisissant à chaque fois avec une touche. Ainsi, pour rentrer le point P1(50,100,30) il faudra taper après "tracé d'un segment normal" les valeurs 50, 100, 30, le point P1 est alors codé et par la suite pourra rappeler il suffira de taper "Tracé, de P1". Après validation avec RE

TURN apparaîtra "a", les coordonnées sont alors les mêmes. Tapez par exemple "100,20" puis RETURN. Le point P2 est alors codé P2(100,10,20). L'utilisateur dispose alors de 50 points, qu'il pourra augmenter s'il le désire. Le fait de coder les points permet un gain de temps et une plus grande souplesse d'emploi. Pour tracer un contour dans la vue de face il suffit de choisir l'option 2 et de rentrer les points toujours de la même manière, toujours en commençant par une origine, puis de valider avec RETURN, ou "P", barre d'un nombre, pour un point déjà codé. Pour visualiser les coordonnées d'un point P3, appuyez alors les touches des points déjà codés. Pour effacer un segment, choisissez l'option 4, et rentrez les deux points délimitant le segment à effacer. Pour obtenir les autres vues sélectionnez l'option 5, appuyez alors vues, et les changements de paramètres (coefficient de réduction, échelle, fuyante). Pour sélectionner une option, taper le chiffre correspondant les 6 premiers vues donnent les 6 vues, le 7 vous donne une autre échelle, le 8 une autre fuyante, le 9 vous donne un autre coefficient de réduction qui doit être compris entre 0,1 et 100. Si vous désirez graphiquer sur imprimant, taper CTRL-P après le tracé de la vue. Pour revenir au menu principal, taper ESC (escape).

Christophe KOCH

```

100 DIM P(50,30) DIM VP(50)
110 DIM P(50,30) DIM VP(50)
120 P(0,0,0)=0
130 REM *****valeurs des variables
140 REM *****
150 REM *****
160 REM *****
170 ALFA = 7: PER Coefficient de r
180 ALFA = 700000: REM Angle de fuyante
190 ANI = 0: P(0,0,0)=P(0,0,0): V(0,0,0)=0
200 REM *****Trace d'un segment
210 REM *****
220 REM *****
230 REM *****
240 REM *****
250 REM *****
260 REM *****
270 REM *****
280 REM *****
290 REM *****
300 REM *****
310 REM *****
320 REM *****
330 REM *****
340 REM *****
350 REM *****
360 REM *****
370 REM *****
380 REM *****
390 REM *****
400 REM *****
410 REM *****
420 REM *****
430 REM *****
440 REM *****
450 REM *****
460 REM *****
470 REM *****
480 REM *****
490 REM *****
500 REM *****
510 REM *****
520 REM *****
530 REM *****
540 REM *****
550 REM *****
560 REM *****
570 REM *****
580 REM *****
590 REM *****
600 REM *****
610 REM *****
620 REM *****
630 REM *****
640 REM *****
650 REM *****
660 REM *****
670 REM *****
680 REM *****
690 REM *****
700 REM *****
710 REM *****
720 REM *****
730 REM *****
740 REM *****
750 REM *****
760 REM *****
770 REM *****
780 REM *****
790 REM *****
800 REM *****
810 REM *****
820 REM *****
830 REM *****
840 REM *****
850 REM *****
860 REM *****
870 REM *****
880 REM *****
890 REM *****
900 REM *****
910 REM *****
920 REM *****
930 REM *****
940 REM *****
950 REM *****
960 REM *****
970 REM *****
980 REM *****
990 REM *****

```

# APPRENTISSAGE











# DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous aimez nous envoyer ?

De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle. Pas de jury, pas de décisions arbitraires, HEBDOGICIEL s'interessa dans le choix des programmes qui seront titrés ORIGINALS et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les applications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !

## Règlement

ART 1 Le HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre. ART 2 Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'auteur d'un logiciel en K7 ou distribué accompagnant d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

mandé par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature. ART 3 La rédaction de HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART 4 Ce sont les lecteurs ou, par leur vote, d'ailleurs, les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel. ART 5 Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis sur plus tard un mois après la clôture du concours mensuel. ART 6 Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel. ART 7 Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaumain, 1, rue des Halles 75001 Paris. ART 8 HEBDOGICIEL se réserve

le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant. ART 9 La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 27, rue du Général Foy - 75008 PARIS

Seera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur. Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très dérivés.

## BON DE PARTICIPATION

Nom \_\_\_\_\_  
 Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_ Profession \_\_\_\_\_  
 N° téléphone \_\_\_\_\_  
 Nom du programme \_\_\_\_\_  
 Nom du matériel utilisé \_\_\_\_\_

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupe qu'une page entière sans rémunération au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire \_\_\_\_\_  
 (Signature des parents pour les mineurs)  
 Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou doucette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, nous ne nous en ferons une copie.

## RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUSCRIVENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME

- Envoyez vos supports, mode d'emploi, listings et bon de participation dans une même enveloppe.
- Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en indiquant sur votre Bon de Participation.
- N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé. Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est

destiné. Nous pourrions sans peine recopier facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante. ● Dupliquez plusieurs fois sur le cassette et à des niveaux d'enregistrement différents votre programme. Nous aurons plus de chances d'en arriver à le charger les magnétophoneurs ne sont pas tout à fait compatibles. ● En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complète et votre numéro de téléphone (si vous en avez un). ● Pour tout envoi tel que "petites annonces", "abonnement" et "programmes" spécifiez sur vos enveloppes l'objet de votre cour-

re. Ne nous envoyez plus d'enveloppes tambrées, mettez simplement les tambrés joints à votre envoi. ● Expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs. ● Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, évitez de nous envoyer les jeux suivants : PORTHRES, MASTERMIND, PENULT, TOUR DE MANO, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, GOVING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO,

LA RÉGLE A CALCUL RECOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT À CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATEGORIE UN SOUVRAIR A CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (ÉDITEURS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PSL, SNIFF, SYBEX).

SOURIELLE RECOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS PAR 2 CASSETTES A CHOISIR DANS SA LOGIQUE.

Les éditions du CAGIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP 41, leur livre "Autour de la boucle" de JARON TALLANDIER.

	N° 33	N° 34	N° 35	N° 36
APPLE II	BRUITAGES	BATAILLE NUCLEAIRE	ROBIN DES BOIS	MONITEUR
DRAGON	TRAITEX (1)	TRAITEX (2)	CUBES	MOTOS ENDIABEES
CASIO FX 702-P	MÉMENTO ELECTRONIQUE	YAHTZEE	PRISONNIER	LABYRINTHE FOU
COMMODORE 64	CONCENTRATION	NEPTUNE	AMON	LE SONEUR DE FAQUES
COMMODORE VIC 20	BOLIDE CIRCUS	HELICOPTER PILOT	FLUPPER	MACHINE INFERNALE
SPECTRUM	NOISETTES	DÉFIMATH	BLACK JACK	REDEFINER
HP 41	GÉANT	LE TOURNIS	RÉFLEXES	TRAQUE
MPF II	MULTI-UTILITAIRE	CARNET D'ADRESSES	ARAGNÉES	KIBUR
ORIC I	MUSIC-MACHINE	BOÎTE NOIRE	KONG	PUISSANCE 4
PC 1251	CALCUL MENTAL	GESTOCK	TUNNEL	DONJON ET DRAGON
PC 1500	SCRAMBLE	PETIT TRAIN	CLIFF HANGER	GESTION D'ÉCRAN
CANON X-07	KING FROG	TRIPOSAUT ATHLON	CARRÉ MAGIQUE	CHEVILLE
MZ 80	DES CHEFFRES ET DES LETTRES	SUPERGLOUTON	OPÉRATION DRAGON (1)	OPÉRATION DRAGON (2)
ZX 81	POKER	SUPER ARDOISE MAGIQUE	TOUR DE CARTES	MONSIEUR X
TRS 80	GESTION (1)	GESTION (2)	ANGLAIS	MICRODIS (1)
TI 99/4 A (basic simple)	GALACTICA (1)	GALACTICA (2)	LA GRANDE ÉVASION	PATROUILLE LUNAIRE
TI 99/4 A (basic étendu)	COMPTE BANCAIRE	PHOBA	DUEL	MEMORI
TO 7	MASTER	ISOPECTR	LASY3D	TRAC MAN

DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS DE VOTE : JEUDI 28 JUIN MINUIT.

## AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous !  
 La marche à suivre est simple :  
 - Répondre dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable le formule de choix du gagnant).  
 - Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.  
 - Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.  
 - Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS, event le jeudi 28 juin à minuit.  
 Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera le même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINALS du BULLETIN DE VOTE, pas de photocopies, cela serait trop facile !

## BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 28 Juin minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27 rue du Général Foy, 75008 PARIS.  
**JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :**  
 NOM DE L'ORDINATEUR : \_\_\_\_\_  
 NOM DU PROGRAMME : \_\_\_\_\_  
**JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :**  
 NOM DE L'ORDINATEUR : \_\_\_\_\_  
 NOM DU PROGRAMME : \_\_\_\_\_  
 NOM ET PRENOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_







# IR S'ENFONCE D'UN

La fatiellité vous a désigné, vous, Frodon le Hobbit, pour être reconquérit les 7 anneaux de puissance dans le pays de Mordor.

Tous ces anneaux sont rassemblés dans la tour sombre de Mordor, sorte de labyrinthe infernal, sans sortie ni entrée, conçu et réalisé par les puissances maléfiques, mais Gandalf le magicien, grâce à ses pouvoirs magiques, vous a téléporté quelque part dans la tour. Votre périlleuse quête, dont dépend la liberté des peuples du bel-land, commence...

Jérôme BARBAROUX

Mode d'emploi:  
Le listing: Pour obtenir les chiffres des lignes 41 à 58 et 125 à 127, faire:  
New en mode RUN  
Lancer le menu SHIFT (lire S.M.F.T.A à ENTER)  
Revenir au menu RUN et faire SHIFT X 2 769.78  
Lorsque l'art maintenant SHIFT A en mode PRO ou RUN, on obtient une matrice noire.  
Remarque: L'ordinateur remplace toutes ces lettres noires par le 0, il n'affiche pas les commentaires, sans sortie ni entrée, ce n'est plus que 2 octets blancs.  
La tou de jeu est donc de se servir tous les peuples du mal. Pour cela, il faut passer les sept anneaux qui sont tous dans le tour sombre de Mordor.

Déroulement du jeu:  
1) En mode RUN, faire F10.  
Puis la course environ 100", le temps que l'ordinateur vous prépare un labyrinthe à chaque fois différent. Ce nous laisse le temps de vous procurer un crayon et une feuille quadrillée (éventuellement).  
2) Vous allez transcrire dans le labyrinthe, dans une salle déterminée à l'hasard par l'ordinateur, l'adresse qui représente le mur que vous voyez dans la pièce où vous êtes allés en 3 parties. Les 8 premiers cases symbolisent le mur qui se trouve à votre gauche, les 8 suivantes sont le mur de votre droite et les 8 dernières sont le mur se trouvant à votre droite. Le 1 symbolise les coins de la pièce (2 l'formant un coin). Si au milieu d'un mur se trouvent 2 matrices noires, c'est qu'il y a une porte dans le mur.  
3) Déplacement: pour se déplacer, il faut utiliser le pixel numérique, votre position est le 5, pour aller tout droit, appuyer sur le 8. Pour aller à gauche, appuyer sur le 4.  
Pour aller à droite, appuyer sur le 6, et pour faire demi-tour, appuyer sur le 2 (on peut toujours faire demi-tour). Un bref bp validera votre déplacement. Si vous pressez une mauvaise touche, vous ne pouvez pas le faire.  
Autre exemple: si vous marchez vers le nord et que vous touchez de 50" à gauche, vous marchez maintenant vers l'ouest. Si vous touchez à droite, vous vous retrouvez face au nord. C'est pareil dans le programme.

4) Les cases particulières (environ 40):  
Ces sont des cases qui ne sont pas vos. Elles peuvent contenir 4 choses différentes:  
- 10 salles ont une fête: vous pouvez la boire, répondre O enter. 2 cases possibles:  
- 10 salles un pokon (1 chance sur 10): vous points de vie sont ramené à 1.  
- 10 salles un pokon si vous n'avez plus trop de dragons, vos points de vie seront augmentés. Sinon l'effet vous affaiblit.  
- 10 salles un pokon si vous n'avez pas de dragons, vous pouvez continuer votre chemin.

5) Hyper espace: 2 (N cases) de ce type dans la tour. Elles ont pour effet de vous transporter ailleurs (dans ou? dans la labyrinthe).  
- Dans 20 salles se trouvent 3 dragons; il vous faut combattre, en vain, une fois plus du pixel numérique, qui vous permettra de sortir de l'espace du dragon.  
Lorsqu'il frappe "en haut", parlez en appuyant sur le 0.  
Lorsqu'il frappe "en bas", parlez en appuyant sur le 8.  
Lorsqu'il frappe "à droite", parlez en appuyant sur le 6.  
Lorsqu'il frappe "à gauche", parlez en appuyant sur le 4.  
Lorsqu'il frappe "en avant", parlez en appuyant sur le 2.  
Quand vous avez vaincu un dragon et que vous retournez sur les lieux du combat, vous voyez "un cadavre" bon moyen pour se repérer! Chaque dragon fut rapporté 4,3 points d'argent.  
- Dans 7 salles se trouvent un anneau; il faut 10 points d'argent pour acheter un anneau. Si vous pouvez pas l'acheter, notez sa position, vous reviendrez l'acheter ultérieurement.

5) Les points:  
Points de vie: lorsque vous n'en avez plus, vous mourez immédiatement.  
Points d'argent (agt): vous en obtenez en tuant des dragons. Il en faut 10 pour acheter un anneau.  
Points de force (for): s'initialement, mais chaque anneau vous en donne un de plus. Les points de force vous permettent d'enlever plus de points de vie aux dragons.

6) Événements possibles: tous peuvent interrompre une partie en cours, en mettant à PC 1251 sur OFF. Lorsque l'ordinateur vous affiche la plan d'une salle. Pour reprendre le jeu, faire OFF "C" (comme confort) et vous vous retrouvez dans la même salle.

Conseils pour le jeu:  
Pendant que l'ordinateur détermine le labyrinthe prenez une feuille quadrillée et un crayon blanc de votre main gauche.  
Sur son plan, notez les portes par un trait et les murs par un point; ce sera plus clair, et vous, marquez le case où se trouve un dragon. Évitez de débiter un combat, car si vous n'oubliez pas votre position après le combat, (pour cela, augmentez le jeu de ligne 250). Par contre, ne notez les pièces de l'anneau que des anneaux que si vous ne les avez pas ou ne les achetez pas, cependant, repérez scrupuleusement les cases d'Hyper espace pour les éviter ultérieurement.  
Touchez: Avant d'appuyer le centre de la tou, essayez d'abord d'en faire le tour. Ainsi, lorsque vous tombez en hyper espace vous serez de nouveau sur les bords, et vous vous retrouverez plus facilement. Il n'y aura alors plus qu'à faire concorder les 2 plans pour avoir une vue plus précise du labyrinthe.  
Pour augmenter (ou réduire) le vitesse des combats, modifiez le jeu de la ligne 250.

Si malgré tout, les combats sont trop durs, augmentez la variable V de la ligne 100.

Si le combat est en cours ne pas véritablement parler de labyrinthe. En effet, le plan de la tour est assez simple. Par contre, les difficultés sont fréquentes.



```

240470 300P 10 400 200 240470 300P 10 400 200
410000 1000 1000 410000 1000 1000
500000 1000 1000 500000 1000 1000
600000 1000 1000 600000 1000 1000
700000 1000 1000 700000 1000 1000
800000 1000 1000 800000 1000 1000
900000 1000 1000 900000 1000 1000
A00000 1000 1000 A00000 1000 1000
B00000 1000 1000 B00000 1000 1000
C00000 1000 1000 C00000 1000 1000
D00000 1000 1000 D00000 1000 1000
E00000 1000 1000 E00000 1000 1000
F00000 1000 1000 F00000 1000 1000
G00000 1000 1000 G00000 1000 1000
H00000 1000 1000 H00000 1000 1000
I00000 1000 1000 I00000 1000 1000
J00000 1000 1000 J00000 1000 1000
K00000 1000 1000 K00000 1000 1000
L00000 1000 1000 L00000 1000 1000
M00000 1000 1000 M00000 1000 1000
N00000 1000 1000 N00000 1000 1000
O00000 1000 1000 O00000 1000 1000
P00000 1000 1000 P00000 1000 1000
Q00000 1000 1000 Q00000 1000 1000
R00000 1000 1000 R00000 1000 1000
S00000 1000 1000 S00000 1000 1000
T00000 1000 1000 T00000 1000 1000
U00000 1000 1000 U00000 1000 1000
V00000 1000 1000 V00000 1000 1000
W00000 1000 1000 W00000 1000 1000
X00000 1000 1000 X00000 1000 1000
Y00000 1000 1000 Y00000 1000 1000
Z00000 1000 1000 Z00000 1000 1000

```

suite de la page 13



```

180 OUTPUT* 3 32 150 120 180
210 OUTPUT* 2 32 150 120
190 OUTPUT* 1 32 150 120
220 INPUT* 1 32 150 120
230 INPUT* 2 32 150 120
240 INPUT* 3 32 150 120
250 INPUT* 4 32 150 120
260 INPUT* 5 32 150 120
270 INPUT* 6 32 150 120
280 INPUT* 7 32 150 120
290 INPUT* 8 32 150 120
300 INPUT* 9 32 150 120
310 INPUT* 10 32 150 120
320 INPUT* 11 32 150 120
330 INPUT* 12 32 150 120
340 INPUT* 13 32 150 120
350 INPUT* 14 32 150 120
360 INPUT* 15 32 150 120
370 INPUT* 16 32 150 120
380 INPUT* 17 32 150 120
390 INPUT* 18 32 150 120
400 INPUT* 19 32 150 120
410 INPUT* 20 32 150 120
420 INPUT* 21 32 150 120
430 INPUT* 22 32 150 120
440 INPUT* 23 32 150 120
450 INPUT* 24 32 150 120
460 INPUT* 25 32 150 120
470 INPUT* 26 32 150 120
480 INPUT* 27 32 150 120
490 INPUT* 28 32 150 120
500 INPUT* 29 32 150 120
510 INPUT* 30 32 150 120
520 INPUT* 31 32 150 120
530 INPUT* 32 32 150 120
540 INPUT* 33 32 150 120
550 INPUT* 34 32 150 120
560 INPUT* 35 32 150 120
570 INPUT* 36 32 150 120
580 INPUT* 37 32 150 120
590 INPUT* 38 32 150 120
600 INPUT* 39 32 150 120
610 INPUT* 40 32 150 120
620 INPUT* 41 32 150 120
630 INPUT* 42 32 150 120
640 INPUT* 43 32 150 120
650 INPUT* 44 32 150 120
660 INPUT* 45 32 150 120
670 INPUT* 46 32 150 120
680 INPUT* 47 32 150 120
690 INPUT* 48 32 150 120
700 INPUT* 49 32 150 120
710 INPUT* 50 32 150 120
720 INPUT* 51 32 150 120
730 INPUT* 52 32 150 120
740 INPUT* 53 32 150 120
750 INPUT* 54 32 150 120
760 INPUT* 55 32 150 120
770 INPUT* 56 32 150 120
780 INPUT* 57 32 150 120
790 INPUT* 58 32 150 120
800 INPUT* 59 32 150 120
810 INPUT* 60 32 150 120
820 INPUT* 61 32 150 120
830 INPUT* 62 32 150 120
840 INPUT* 63 32 150 120
850 INPUT* 64 32 150 120
860 INPUT* 65 32 150 120
870 INPUT* 66 32 150 120
880 INPUT* 67 32 150 120
890 INPUT* 68 32 150 120
900 INPUT* 69 32 150 120
910 INPUT* 70 32 150 120
920 INPUT* 71 32 150 120
930 INPUT* 72 32 150 120
940 INPUT* 73 32 150 120
950 INPUT* 74 32 150 120
960 INPUT* 75 32 150 120
970 INPUT* 76 32 150 120
980 INPUT* 77 32 150 120
990 INPUT* 78 32 150 120
1000 INPUT* 79 32 150 120

```

```

M00000 1000 1000 M00000 1000 1000
N00000 1000 1000 N00000 1000 1000
O00000 1000 1000 O00000 1000 1000
P00000 1000 1000 P00000 1000 1000
Q00000 1000 1000 Q00000 1000 1000
R00000 1000 1000 R00000 1000 1000
S00000 1000 1000 S00000 1000 1000
T00000 1000 1000 T00000 1000 1000
U00000 1000 1000 U00000 1000 1000
V00000 1000 1000 V00000 1000 1000
W00000 1000 1000 W00000 1000 1000
X00000 1000 1000 X00000 1000 1000
Y00000 1000 1000 Y00000 1000 1000
Z00000 1000 1000 Z00000 1000 1000

```

```

210 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
211 PLOT15:210:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
212 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
213 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
214 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
215 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
216 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
217 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
218 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
219 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
220 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
221 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
222 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
223 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
224 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
225 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
226 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
227 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
228 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
229 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
230 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
231 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
232 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
233 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
234 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
235 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
236 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
237 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
238 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
239 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
240 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
241 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
242 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
243 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
244 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
245 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
246 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
247 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
248 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
249 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4
250 CLS PLOT15:90:210:R0:4 PLOT15:220:100:100:4

```

HECTOR

## Sommaire

**NIVEAU DE LANGUE:** une idée originale pour apprendre un langage ou son argot par Olivier BERNARD.

### EN TOURNANT LES PAGES...

Pour les heureux possesseurs de Comodore 64, le jeu "Le Sonneur de Plagues" plaira sans aucun doute aux petits et pourquoi pas aux grands!

### RESTONS SIMPLES !

Cette page éducative étant réservée aux enseignants, l'équipe de Rédaction ne portera aucun jugement de valeur quant à la qualité pédagogique de ces programmes ou articles publiés. Les critiques émanant d'enseignants et de professeurs sont bienvenues, elles seront publiées et transmises aux auteurs concernés.

P. GLAJEAN

# NIVEAU DE LANGUE

Je suis formateur d'Adultes en expression et communication et je souffre du manque de logiciels adaptés.

Moderatement (je suis un père et ne programmeur) j'ai élaboré à l'aide d'un ami professeur d'informatique un programme que je vous communique. Il rentre peut-être dans la catégorie des "QUIZ pas bien fichus", mais il me sert bien avec mes adultes.

Déroulement 1: Présentation de 4 verbes dont 2 sont synonymes. Déroulement 2: Choix d'appartenance des mots retenus à un niveau de langage.

FS: François Soutreau (I.E. Académique)

PF: François Jamier.

Durée: 20 Choix

Niveau: Terminale ou faculté.

N.B.: Il suffit de changer les DATA pour faire varier le niveau.

Pour le formateur que je suis, ce programme présente de multiples avantages:

- 1) Permettre l'erreur sans la sanction.
- 2) Laisser tout le temps pour consulter un dico.
- 3) Ne pas seulement apprendre des mots, mais surtout les situer dans un environnement lexical: Niveau de langage (ce travail dérive de la pédagogie par objectifs).
- 4) Habituer les stagiaires à d'autres programmes du même acabit par exemple des QCM sur l'étude des Médias (ce qui j'enseigne en Fac) et à plus longue échéance, préparation aux tests d'embauche ou examens contrôlés par questions à choix multiples.

Olivier BERNARD

REPLY:

```

180 REM NIVEAU DE LANGUE
191 PRINT "Olivier BERNARD"          POUR LE VIC
20   " FOL_#1105880 NEXT1
12 PRINT "CHOISISSEZ UN DES QUATRE MOTS AFFICHES SELON
20NT  SYNONYMES, LESQUELS ? "
13 PRINT "1)CHOISISSEZ UN DES QUATRE MOTS AFFICHES SELON
MURER H LAGOUTE DU", "M "
14 FORTH1011880 NEXT1
15 FOL#36879_30 PRINT#M
20   "1105880
180 REM LECTURE DONNEES
305 IF CR22#120#CR14#22#THE580
310 FNG#THE580
320 PRINT#M "C'EST BIEN"
330 PRINT#M "TV#JLD" ET "TV#JZK"
340 FORTH1010880 NEXT1
380 REM
410 PRINT#M
520 PRINT#MHI CES 3 NIVEAUX
522 PRINT#M "1)FRANCAIS STANDARD"
524 PRINT#M "2)FRANCAIS SOUTERRAIN"
526 PRINT#M "3)FRANCAIS SOUTERRAIN"
527 PRINT#M "CHOISISSEZ UN DES 3 NIVEAUX"
529 PRINT#M "1)FRANCAIS STANDARD"
530 PRINT#M "TV#JLD" ET "TV#JZK"
532 PRINT#M "1)FRANCAIS STANDARD"
534 FORTH1011880 NEXT1
578 PRINT#M "C'EST BIEN"
579 PRINT#M "1)FRANCAIS STANDARD"
580 FNG#THE580
582 PRINT#M "C'EST BIEN"
583 FORTH1011880 NEXT1
590 FNG#THE580
592 PRINT#M "C'EST BIEN"
593 FORTH1011880 NEXT1
610 FORTH1011880 NEXT1
618 FORTH1011880 NEXT1
780 END
1000 DATA "FRIVOLE", "FRISTE", "HERITE", "VULGAIRE"
1001 DATA "FS", "PF"
1002 DATA 1, 4
    
```



# VIC 20

```

1005 DATA "SHLR", "MOROUILLER", "OBSCURCIR", "SITUER"
1006 DATA "FS", "PF"
1007 DATA "3", "4"
1010 DATA "SE DETACHER", "SE PROFILER", "SE DEPLACER",
"SE REJONCHER"
1011 DATA "FR", "FA"
1012 DATA 1, 2
1015 DATA "MUSEURSID", "MILSERENT", "DEPLACE",
"DIRRECTIF",
1016 DATA "FS"
1017 DATA "3", "4"
1018 DATA "MPEPTOTISME", "PROTECTION", "FAVORITISME",
"FEROCISME"
1021 DATA "FR", "FS"
1022 DATA 3, "4"
1023 DATA "CLOUQUER", "ABRITER", "FURCHER", "CROQUER"
1026 DATA "FS", "FF"
1027 DATA "4", "5"
1030 DATA "SMILLER", "RENDRE", "MILLIER", "RINKLER"
1031 DATA "FS"
1032 DATA "4", "5"
1033 DATA "MARDONNER", "OBTENIR", "LARGUER", "PARTIR"
1036 DATA "FS", "FF"
1037 DATA 3, "4"
1040 DATA "PEINE", "PROSTRATION", "SOUFRANCE",
"EPUSAUN"
1041 DATA "FS"
1042 DATA "4", "5"
1043 DATA "PLETHORE", "PARTICIPATION", "PROFUSION",
"PAROTIE"
1046 DATA "FS"
1047 DATA "3", "4"
1050 DATA "SOUCELEUX", "MARRAINT", "IDIOT", "MORDI"
1051 DATA "FR", "FF"
1052 DATA "3", "4"
1053 DATA "OPINIATRE", "ELEGANT", "COURTOIS", "ROCHANE"
1056 DATA "FR", "FF"
1057 DATA "4", "5"
1060 DATA "EMERGER", "EMULCORDER", "MEUBLER", "PROBERER"
1061 DATA "FS"
1062 DATA "4", "5"
1063 DATA "CONSCIENT", "SILURER", "SKILLER", "ORTELUX"
1066 DATA "FR", "FF"
1067 DATA "3", "4"
1070 DATA "MIGLISSEMENTS", "COMBINES", "CURIOSITES",
"AGILITAGES"
1071 DATA "FS", "FF"
1072 DATA 3, "4"
1073 DATA "FRUTES", "INTRIGUES", "MAGOLLES",
"MITRAPPES"
1076 DATA "FS", "FF"
1077 DATA "3", "4"
1080 DATA "IMPROVITER", "IMPROVISER", "RELOURIR",
"ENNUYER"
1081 DATA "FR", "FS"
1082 DATA "4", "5"
1083 DATA "EXPRES", "ESCORC", "EXPRES", "FIDOU"
1085 DATA "FR", "FF"
1086 DATA "3", "4"
1087 DATA "4", "5"
1090 DATA "ESPOUVER", "ETIRER", "EVITER", "BLANCER"
1091 DATA "FR", "FS"
1092 DATA 3, "4"
1093 DATA "COEING", "LILITES", "AIDES", "COIFFES"
1096 DATA "FS"
1097 DATA 3, "4"
1098 PRINT#M "BON"
1100 PRINT#M "BONNE PERVEANCE"
1101 PRINT#M "BONNE PERVEANCE"
1102 PRINT#M "A BIENTOT"
    
```

## stages LOGO: une procédure spéciale Hebdogiciel.

LOGO répond présent, grâce à GREPACIFIC (association spécialiste de l'enseignement et de la réflexion autour de LOGO, 31 bd des Beltonnes, 75008 PARIS), des stages de formation aux enseignants Hebdogiciels (25% de réduction sur les prix de base). Une occasion à ne pas manquer.

STAGES PROPOSES PAR GREPACIFIC.

**1) ORGANISATION**  
 Ces stages ont une durée de trente heures (cinq journées de six heures) et couvrent les cinq micro-modules classiques (nombres, textes, tables, musique et listes).  
 Les matériels utilisés sont divers, pour permettre à chacun de découvrir les différentes versions de LOGO qui existent actuellement et de se faire une opinion libre sur le matériel et le langage par une manipulation personnelle. Aucun pré-requis théorique n'est demandé (ni en mathématiques, ni en informatique, ni l'expérience prouve qu'il vaut mieux ne pas avoir été "déformé" par un apprentissage préalable de Basic) - surtout, il est vivement conseillé d'avoir lu, de manière attentive les carnets d'étape, fascicules 1 et 2 (édité par GREPACIFIC) ou les articles LOGO parus dans Hebdogiciel, avant le début du stage - cela permet de tirer un plus grand profit du travail sur les micro-modules.  
 Les stages sont essentiellement consacrés au travail sur machine, dans des conditions analogues à ce que sera le fonctionnement avec les enfants en classe - l'appui théorique magistral est très réduit, au profit d'une libre exploration par des groupes. Une part importante du stage est consacrée à l'autoévaluation dans un cadre éducatif, avec copie rendue des recherches et expérimentations en cours.  
 Les stagiaires des années précédentes qui ont eu la chance de faire écouter leur jeu de travail d'un (ou plusieurs) parents postes LOGO ont donc été à même d'obtenir des projets avec leurs élèves. Il est intéressant de savoir que l'enseignement de la programmation (dans le cadre scolaire, ou familial) est de ce qui nos stagiaires ne sont pas destinés aux enfants eux-mêmes.  
 La participation à l'étape (non comprise dans les frais d'hébergement) est de 1000 F.

**2) LISTE DES STAGES:**  
**LILLE:** 2 au 6 juillet  
**MENDE:** 2 au 6 juillet (hébergement possible à l'école normale de Mende, pour une somme modique de 360 F, comprenant le logement et les 3 repas de la journée)  
**MONTPELLIER:** 2 au 6 juillet.  
**BORDEAUX:** 2 au 6 juillet.  
**OUMPER:** 2 au 6 juillet.  
**PARIS** ou peuchet binaire: 9 au 13 Juillet.  
**BOURGOGNE:** 30 juillet au 2 Août (quatre places région de BERGERAC) également. Il est demandé d'avoir déjà manipulé un peu LOGO, quelle que soit la version.  
**ALLES:** 27 Août au 1er Septembre.  
**LILLE:** 30 Août au 4 septembre.

### 3) INSCRIPTION

Le bulletin d'inscription est à retourner à GREPACIFIC, 31 bd des Beltonnes, 75008 PARIS.  
 NOM: \_\_\_\_\_  
 PRÉNOM: \_\_\_\_\_  
 Profession: \_\_\_\_\_  
 Adresse: \_\_\_\_\_

Tel: \_\_\_\_\_  
 Je désire m'inscrire au stage d'initiation à l'approche LOGO qui aura lieu \_\_\_\_\_ au \_\_\_\_\_ du \_\_\_\_\_  
 J'ai joint un chèque de 375 F. A l'ordre de GREPACIFIC, dans le cas où le stage serait annulé faute d'un nombre insuffisant de candidats (moins de 6 inscrits), le chèque d'ordre me sera restitué. Je verserai le solde sur 375 F. A l'ouverture du stage, c'est seulement dans le cas où je ne me rendrais pas au stage que GREPACIFIC enverra le fascicule de gestion mon compte.  
 Lu et approuvé: \_\_\_\_\_  
 Date et signature: \_\_\_\_\_

(à retourner à GREPACIFIC, 31 bd des Beltonnes 75008 PARIS)



# FLIP

Ce programme simule au maximum un flipper. Il comprend des cibles, des couleurs, des lumières, des multiplicateurs de bonus, ainsi que des parties gratuites.

Les mouvements de la boule sont exécutés en langage machine, sauf ceux en diagonale, ce qui permet de rendre la jeu très rapide et d'éviter la chatoiement de la boule.

Stéphana MULLER

### Instructions

Au départ vous possédez trois parties à votre crédit, chaque partie comprenant trois boules. Les touches M et Z correspondent au bouton du flipper. Pour envoyer la boule, il faut appuyer sur M. Les mouvements possibles après le lancement

- Etendre la lumière bleue d'un couleur, ce qui vous rapporte 5000 points, puis tomber sur le champion
- Lorsque la boule tombe sur le champion, elle peut ressortir par l'une des trois possibilités.
- Aller dans la capsule ce qui vous rapporte 1000 points.
- Faire un avion centenaire, vous perdez donc la boule.
- Aller sur un multiplicateur de bonus ce qui rapporte 10 points supplémentaires au bonus à chaque contact.
- Aller éteindre une lumière bleue.
- Tomber sur un jeu de dix flippers.
- Aller au bord du flipper pour tester vos réflexes, si vous n'appuyez pas à temps, la boule tombe.
- Aller dans le couloir de gauche pour vous détourner.
- Tomber directement sur un des deux flip.

Vous obtenez une cible, qui vous rapporte 2000 points (il faut les abattre toutes pour qu'elles reviennent).

Tourner au milieu, ou quel cas vous perdez la boule. Faire une passe sur l'autre flip. Pour cela il faut appuyer sur le bouton juste avant que la boule ne tombe sur le milieu.

### Lancement du programme

**TAPE RUN**  
Une routine permet de charger automatiquement le langage machine, c'est pourquoi il faut attendre quelques secondes après la présentation pour voir apparaître le flipper. Il est préférable de charger d'abord le programme sur une cassette, avant de le lancer car si l'on a une quelconque erreur de frappe, dans les routines en langage machine l'imprimeur pourrait se bloquer. Il est donc primordial pour la bonne marche du programme de ne faire aucun erreur de frappe dans les routines en langage machine.



# SPECTRUM

```

00 SUB 11 RAISE 300 GO TO
01 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
02 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
03 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
04 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
05 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
06 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
07 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
08 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
09 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
10 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
11 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
12 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
13 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
14 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
15 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
16 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
17 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
18 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
19 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
20 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
21 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
22 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
23 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
24 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
25 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
26 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
27 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
28 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
29 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
30 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
31 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
32 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
33 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
34 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
35 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
36 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
37 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
38 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
39 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
40 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
41 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
42 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
43 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
44 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
45 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
46 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
47 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
48 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
49 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
50 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
51 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
52 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
53 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
54 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
55 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
56 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
57 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
58 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
59 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
60 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
61 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
62 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
63 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
64 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
65 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
66 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
67 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
68 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
69 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
70 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
71 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
72 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
73 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
74 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
75 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
76 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
77 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
78 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
79 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
80 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
81 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
82 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
83 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
84 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
85 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
86 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
87 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
88 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
89 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
90 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
91 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
92 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
93 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
94 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
95 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
96 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
97 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
98 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
99 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU
100 RAISE 300 ORAU 20.15E ORAU

```

```

2000 PRINT INK 0.
2001 PRINT INK 0.
2002 PRINT INK 0.
2003 PRINT INK 0.
2004 PRINT INK 0.
2005 PRINT INK 0.
2006 PRINT INK 0.
2007 PRINT INK 0.
2008 PRINT INK 0.
2009 PRINT INK 0.
2010 PRINT INK 0.
2011 PRINT INK 0.
2012 PRINT INK 0.
2013 PRINT INK 0.
2014 PRINT INK 0.
2015 PRINT INK 0.
2016 PRINT INK 0.
2017 PRINT INK 0.
2018 PRINT INK 0.
2019 PRINT INK 0.
2020 PRINT INK 0.
2021 PRINT INK 0.
2022 PRINT INK 0.
2023 PRINT INK 0.
2024 PRINT INK 0.
2025 PRINT INK 0.
2026 PRINT INK 0.
2027 PRINT INK 0.
2028 PRINT INK 0.
2029 PRINT INK 0.
2030 PRINT INK 0.
2031 PRINT INK 0.
2032 PRINT INK 0.
2033 PRINT INK 0.
2034 PRINT INK 0.
2035 PRINT INK 0.
2036 PRINT INK 0.
2037 PRINT INK 0.
2038 PRINT INK 0.
2039 PRINT INK 0.
2040 PRINT INK 0.
2041 PRINT INK 0.
2042 PRINT INK 0.
2043 PRINT INK 0.
2044 PRINT INK 0.
2045 PRINT INK 0.
2046 PRINT INK 0.
2047 PRINT INK 0.
2048 PRINT INK 0.
2049 PRINT INK 0.
2050 PRINT INK 0.
2051 PRINT INK 0.
2052 PRINT INK 0.
2053 PRINT INK 0.
2054 PRINT INK 0.
2055 PRINT INK 0.
2056 PRINT INK 0.
2057 PRINT INK 0.
2058 PRINT INK 0.
2059 PRINT INK 0.
2060 PRINT INK 0.
2061 PRINT INK 0.
2062 PRINT INK 0.
2063 PRINT INK 0.
2064 PRINT INK 0.
2065 PRINT INK 0.
2066 PRINT INK 0.
2067 PRINT INK 0.
2068 PRINT INK 0.
2069 PRINT INK 0.
2070 PRINT INK 0.
2071 PRINT INK 0.
2072 PRINT INK 0.
2073 PRINT INK 0.
2074 PRINT INK 0.
2075 PRINT INK 0.
2076 PRINT INK 0.
2077 PRINT INK 0.
2078 PRINT INK 0.
2079 PRINT INK 0.
2080 PRINT INK 0.
2081 PRINT INK 0.
2082 PRINT INK 0.
2083 PRINT INK 0.
2084 PRINT INK 0.
2085 PRINT INK 0.
2086 PRINT INK 0.
2087 PRINT INK 0.
2088 PRINT INK 0.
2089 PRINT INK 0.
2090 PRINT INK 0.
2091 PRINT INK 0.
2092 PRINT INK 0.
2093 PRINT INK 0.
2094 PRINT INK 0.
2095 PRINT INK 0.
2096 PRINT INK 0.
2097 PRINT INK 0.
2098 PRINT INK 0.
2099 PRINT INK 0.
2100 PRINT INK 0.

```

```

3000 PRINT INK 0.
3001 PRINT INK 0.
3002 PRINT INK 0.
3003 PRINT INK 0.
3004 PRINT INK 0.
3005 PRINT INK 0.
3006 PRINT INK 0.
3007 PRINT INK 0.
3008 PRINT INK 0.
3009 PRINT INK 0.
3010 PRINT INK 0.
3011 PRINT INK 0.
3012 PRINT INK 0.
3013 PRINT INK 0.
3014 PRINT INK 0.
3015 PRINT INK 0.
3016 PRINT INK 0.
3017 PRINT INK 0.
3018 PRINT INK 0.
3019 PRINT INK 0.
3020 PRINT INK 0.
3021 PRINT INK 0.
3022 PRINT INK 0.
3023 PRINT INK 0.
3024 PRINT INK 0.
3025 PRINT INK 0.
3026 PRINT INK 0.
3027 PRINT INK 0.
3028 PRINT INK 0.
3029 PRINT INK 0.
3030 PRINT INK 0.
3031 PRINT INK 0.
3032 PRINT INK 0.
3033 PRINT INK 0.
3034 PRINT INK 0.
3035 PRINT INK 0.
3036 PRINT INK 0.
3037 PRINT INK 0.
3038 PRINT INK 0.
3039 PRINT INK 0.
3040 PRINT INK 0.
3041 PRINT INK 0.
3042 PRINT INK 0.
3043 PRINT INK 0.
3044 PRINT INK 0.
3045 PRINT INK 0.
3046 PRINT INK 0.
3047 PRINT INK 0.
3048 PRINT INK 0.
3049 PRINT INK 0.
3050 PRINT INK 0.
3051 PRINT INK 0.
3052 PRINT INK 0.
3053 PRINT INK 0.
3054 PRINT INK 0.
3055 PRINT INK 0.
3056 PRINT INK 0.
3057 PRINT INK 0.
3058 PRINT INK 0.
3059 PRINT INK 0.
3060 PRINT INK 0.
3061 PRINT INK 0.
3062 PRINT INK 0.
3063 PRINT INK 0.
3064 PRINT INK 0.
3065 PRINT INK 0.
3066 PRINT INK 0.
3067 PRINT INK 0.
3068 PRINT INK 0.
3069 PRINT INK 0.
3070 PRINT INK 0.
3071 PRINT INK 0.
3072 PRINT INK 0.
3073 PRINT INK 0.
3074 PRINT INK 0.
3075 PRINT INK 0.
3076 PRINT INK 0.
3077 PRINT INK 0.
3078 PRINT INK 0.
3079 PRINT INK 0.
3080 PRINT INK 0.
3081 PRINT INK 0.
3082 PRINT INK 0.
3083 PRINT INK 0.
3084 PRINT INK 0.
3085 PRINT INK 0.
3086 PRINT INK 0.
3087 PRINT INK 0.
3088 PRINT INK 0.
3089 PRINT INK 0.
3090 PRINT INK 0.
3091 PRINT INK 0.
3092 PRINT INK 0.
3093 PRINT INK 0.
3094 PRINT INK 0.
3095 PRINT INK 0.
3096 PRINT INK 0.
3097 PRINT INK 0.
3098 PRINT INK 0.
3099 PRINT INK 0.
3100 PRINT INK 0.

```

```

4000 PRINT INK 0.
4001 PRINT INK 0.
4002 PRINT INK 0.
4003 PRINT INK 0.
4004 PRINT INK 0.
4005 PRINT INK 0.
4006 PRINT INK 0.
4007 PRINT INK 0.
4008 PRINT INK 0.
4009 PRINT INK 0.
4010 PRINT INK 0.
4011 PRINT INK 0.
4012 PRINT INK 0.
4013 PRINT INK 0.
4014 PRINT INK 0.
4015 PRINT INK 0.
4016 PRINT INK 0.
4017 PRINT INK 0.
4018 PRINT INK 0.
4019 PRINT INK 0.
4020 PRINT INK 0.
4021 PRINT INK 0.
4022 PRINT INK 0.
4023 PRINT INK 0.
4024 PRINT INK 0.
4025 PRINT INK 0.
4026 PRINT INK 0.
4027 PRINT INK 0.
4028 PRINT INK 0.
4029 PRINT INK 0.
4030 PRINT INK 0.
4031 PRINT INK 0.
4032 PRINT INK 0.
4033 PRINT INK 0.
4034 PRINT INK 0.
4035 PRINT INK 0.
4036 PRINT INK 0.
4037 PRINT INK 0.
4038 PRINT INK 0.
4039 PRINT INK 0.
4040 PRINT INK 0.
4041 PRINT INK 0.
4042 PRINT INK 0.
4043 PRINT INK 0.
4044 PRINT INK 0.
4045 PRINT INK 0.
4046 PRINT INK 0.
4047 PRINT INK 0.
4048 PRINT INK 0.
4049 PRINT INK 0.
4050 PRINT INK 0.
4051 PRINT INK 0.
4052 PRINT INK 0.
4053 PRINT INK 0.
4054 PRINT INK 0.
4055 PRINT INK 0.
4056 PRINT INK 0.
4057 PRINT INK 0.
4058 PRINT INK 0.
4059 PRINT INK 0.
4060 PRINT INK 0.
4061 PRINT INK 0.
4062 PRINT INK 0.
4063 PRINT INK 0.
4064 PRINT INK 0.
4065 PRINT INK 0.
4066 PRINT INK 0.
4067 PRINT INK 0.
4068 PRINT INK 0.
4069 PRINT INK 0.
4070 PRINT INK 0.
4071 PRINT INK 0.
4072 PRINT INK 0.
4073 PRINT INK 0.
4074 PRINT INK 0.
4075 PRINT INK 0.
4076 PRINT INK 0.
4077 PRINT INK 0.
4078 PRINT INK 0.
4079 PRINT INK 0.
4080 PRINT INK 0.
4081 PRINT INK 0.
4082 PRINT INK 0.
4083 PRINT INK 0.
4084 PRINT INK 0.
4085 PRINT INK 0.
4086 PRINT INK 0.
4087 PRINT INK 0.
4088 PRINT INK 0.
4089 PRINT INK 0.
4090 PRINT INK 0.
4091 PRINT INK 0.
4092 PRINT INK 0.
4093 PRINT INK 0.
4094 PRINT INK 0.
4095 PRINT INK 0.
4096 PRINT INK 0.
4097 PRINT INK 0.
4098 PRINT INK 0.
4099 PRINT INK 0.
4100 PRINT INK 0.

```





# ÉCRAN-MASSE

## CANON X-O



Vous avez été nommé commandant du sous-marin "Insubmersible" et votre mission est de détruire les 5 bateaux navigant dans votre zone où est aussi installé votre quartier général (QG).

J.Luc PENOT

**Modes d'emploi**  
 Entrez votre niveau de jeu (1 à 3)  
**ÉNERGIE**  
 HOMMES  
 TORILLES  
**MISSILES**  
 Vous disposez de 3 commandes.  
 Commande (1) : Permet d'abandonner le SM. Cette commande est destinée aux sèches!!  
 Comment Appuyer sur 1.  
 Commande Appuyer sur 0.  
 Commande Appuyer sur 8.  
**Appareil ÉNERGIE** (restants), **MISSILES** (restants), **TORILLES** (restants), **HOMMES** (restants)  
 Puis, taper sur une touche quelconque  
**Appareil SONAR, REACTEUR, MACHINES, RADIOACT.**  
 Ceci correspond à l'état du sonar, l'état du réacteur, l'état de l'ordinateur et de lance-torilles confondus. L'état de radioactivité du SM. Une valeur nulle indique un bon état. Une valeur positive un très bon état. Une valeur négative, un mauvais état des machines. La taux de radioactivité est croissant et une valeur de 10 réduit le SM.

Puis taper sur une touche quelconque  
 Commande (0) : Permet le déplacement du SM ainsi que le changement de direction.  
 Comment Appuyer sur 0.  
 Comment Appuyer sur D.  
 Comment Appuyer sur 1.  
 Plus **DIRECTION**  
 Répondre par les 4 flèches (soit 8 directions avec les diagonales).  
**Appareil DISTANCE**  
 Répondre par un nombre de cases entre 0 et 9  
**Appareil les NOUVELLES POSITION**, puis ÉNERGIE restant, le SM approuve les 10 unités par case de déplacement.  
**Appareil PROFONDEUR**  
 Donner une profondeur entre 0 et 500, 4 à 500, le SM explose par sa pression, apparaît la **NOUVELLE PROFONDEUR**.  
 Commande (5) : Permet de visualiser la position du SM en QG et des bateaux restants à détruire dans la zone.  
 Comment Appuyer sur 5.  
 Commande D: Permet le ravitaillement au QG:  
 1 torpille  
 1 missile.  
 Énergie (250 à 950 selon le niveau de jeu et la distance SM-QG).  
 Hommes (3 à 12 selon le niveau de jeu et la distance SM-QG).  
 Radiocativité diminuée de 1.  
 Comment Appuyer sur Q.

A partir de 8, une barre est placée à 4 cases du QG, avoir une profondeur comprise entre 0 et 10.  
 Commande (R) Permet la réparation des machines lorsque celles-ci sont en panne.  
 Comment Appuyer sur R.  
**Appareil le numéro des machines.**  
**3.0 MANÈGES**  
**ORDONNATEUR**  
**LES TORILLES**  
 Entrer le numéro de la machine à réparer.  
 Entrer la quantité d'énergie à fournir à la réparation (30 unités équivent pour l'unité machine entrées).  
 Comment (T) : Permet l'envoi de torpilles sur les bateaux ennemis.  
 Commande Appuyer sur T.  
**Appareil DIRECTION**  
 Entrer celle-ci par les 4 flèches, soient 8 directions de tir.  
 Stopper par la même touche entre 0 et 20 selon le missile passera sous le bateau à détruite et sera perdu.  
**Appareil DIRECTION**  
 Entrer celle-ci par les 4 flèches soient 8 directions de tir.  
 Le trajet du missile est visualisé sur un écran du type du sonar.  
 Après chaque utilisation d'un missile (sauf H et 5), les bateaux se défont sans que le QG s'en aperçoive.  
 Si celui-ci est portée de tir, les bateaux essent de le détruire (de même pour le SM).  
 Il peut apparaître un taux de radioactivité qui peut décrire une partie de l'équipage (à ce laux veut 10, le SM explose...)  
 Enfin, le SM est soit réparé, soit endommagé  
 Bonne chance!!

```

9 00000000
10 00000000
11 1111111111111111
12 00 11111111111111111111111111111111111111
13 00 11111111111111111111111111111111111111
14 00 11111111111111111111111111111111111111
15 00 11111111111111111111111111111111111111
16 00 11111111111111111111111111111111111111
17 00 11111111111111111111111111111111111111
18 00 11111111111111111111111111111111111111
19 00 11111111111111111111111111111111111111
20 00 11111111111111111111111111111111111111
21 00 11111111111111111111111111111111111111
22 00 11111111111111111111111111111111111111
23 00 11111111111111111111111111111111111111
24 00 11111111111111111111111111111111111111
25 00 11111111111111111111111111111111111111
26 00 11111111111111111111111111111111111111
27 00 11111111111111111111111111111111111111
28 00 11111111111111111111111111111111111111
29 00 11111111111111111111111111111111111111
30 00 11111111111111111111111111111111111111
31 00 11111111111111111111111111111111111111
32 00 11111111111111111111111111111111111111
33 00 11111111111111111111111111111111111111
34 00 11111111111111111111111111111111111111
35 00 11111111111111111111111111111111111111
36 00 11111111111111111111111111111111111111
37 00 11111111111111111111111111111111111111
38 00 11111111111111111111111111111111111111
39 00 11111111111111111111111111111111111111
40 00 11111111111111111111111111111111111111
41 00 11111111111111111111111111111111111111
42 00 11111111111111111111111111111111111111
43 00 11111111111111111111111111111111111111
44 00 11111111111111111111111111111111111111
45 00 11111111111111111111111111111111111111
46 00 11111111111111111111111111111111111111
47 00 11111111111111111111111111111111111111
48 00 11111111111111111111111111111111111111
49 00 11111111111111111111111111111111111111
50 00 11111111111111111111111111111111111111
51 00 11111111111111111111111111111111111111
52 00 11111111111111111111111111111111111111
53 00 11111111111111111111111111111111111111
54 00 11111111111111111111111111111111111111
55 00 11111111111111111111111111111111111111
56 00 11111111111111111111111111111111111111
57 00 11111111111111111111111111111111111111
58 00 11111111111111111111111111111111111111
59 00 11111111111111111111111111111111111111
60 00 11111111111111111111111111111111111111
61 00 11111111111111111111111111111111111111
62 00 11111111111111111111111111111111111111
63 00 11111111111111111111111111111111111111
64 00 11111111111111111111111111111111111111
65 00 11111111111111111111111111111111111111
66 00 11111111111111111111111111111111111111
67 00 11111111111111111111111111111111111111
68 00 11111111111111111111111111111111111111
69 00 11111111111111111111111111111111111111
70 00 11111111111111111111111111111111111111
71 00 11111111111111111111111111111111111111
72 00 11111111111111111111111111111111111111
73 00 11111111111111111111111111111111111111
74 00 11111111111111111111111111111111111111
75 00 11111111111111111111111111111111111111
76 00 11111111111111111111111111111111111111
77 00 11111111111111111111111111111111111111
78 00 11111111111111111111111111111111111111
79 00 11111111111111111111111111111111111111
80 00 11111111111111111111111111111111111111
81 00 11111111111111111111111111111111111111
82 00 11111111111111111111111111111111111111
83 00 11111111111111111111111111111111111111
84 00 11111111111111111111111111111111111111
85 00 11111111111111111111111111111111111111
86 00 11111111111111111111111111111111111111
87 00 11111111111111111111111111111111111111
88 00 11111111111111111111111111111111111111
89 00 11111111111111111111111111111111111111
90 00 11111111111111111111111111111111111111
91 00 11111111111111111111111111111111111111
92 00 11111111111111111111111111111111111111
93 00 11111111111111111111111111111111111111
94 00 11111111111111111111111111111111111111
95 00 11111111111111111111111111111111111111
96 00 11111111111111111111111111111111111111
97 00 11111111111111111111111111111111111111
98 00 11111111111111111111111111111111111111
99 00 11111111111111111111111111111111111111
100 00 11111111111111111111111111111111111111

```

# MAINS DEBES

Le programme vous restreint sur la route, toutes les moyennes de vitesse, de consommation et autres auxquelles vous rêvez depuis si longtemps, sans jamais oser les demander!

E.DUJARDIN

**Modes d'emploi:**  
 Il suffit d'entrer au départ, à l'arrêt et au ralentissement tous les renseignements nécessaires (ils ne sont pas nombreux). Les heures sont à introduire et affichées sous la forme H:MM. A chaque arrêt, le programme vous fournit toutes les moyennes. Ces renseignements sont actualisés à l'arrêt pour cela de choisir l'option adéquate. Si vous désirez obtenir les moyennes pendant la route, utiliser l'option ARRÊT sans la faire sauter de l'option POLARISER. Le programme vous indique le temps de chargement de jour et de l'éventuel passage du compteur de 99999 à 0 soit 100000 (il vaut compter sur votre état d'esprit car au bout de 100 000 km changer la ligne 55). L'unique limitation est d'utiliser l'option ARRÊT ou POURSUITE au moins une fois tous les 24 heures et tous les 100 000 km, ou alors d'intercaler les variables J et O (nombre de jours et nombre de jours de compteur).  
 Enfin, si vous utilisez un autre programme entre deux appels de celui-ci (é laisee en effet pas de 700 pas disponibles), il n'obez pas de saover auparavant les variables D à P sur cassette.

- 50 UNIT 10:PET 97
- 51 ESZEE UN TONK
- 52 "MELUN VELO"
- 53 "EL MELUN VELO"
- 54 158 1847:PET 8
- 55 000120
- 56 111 1001:PET 10
- 57 111 1001:PET 10
- 58 111 1001:PET 10
- 59 111 1001:PET 10
- 60 111 1001:PET 10
- 61 111 1001:PET 10
- 62 111 1001:PET 10
- 63 111 1001:PET 10
- 64 111 1001:PET 10
- 65 111 1001:PET 10
- 66 111 1001:PET 10
- 67 111 1001:PET 10
- 68 111 1001:PET 10
- 69 111 1001:PET 10
- 70 111 1001:PET 10
- 71 111 1001:PET 10
- 72 111 1001:PET 10
- 73 111 1001:PET 10
- 74 111 1001:PET 10
- 75 111 1001:PET 10
- 76 111 1001:PET 10
- 77 111 1001:PET 10
- 78 111 1001:PET 10
- 79 111 1001:PET 10
- 80 111 1001:PET 10
- 81 111 1001:PET 10
- 82 111 1001:PET 10
- 83 111 1001:PET 10
- 84 111 1001:PET 10
- 85 111 1001:PET 10
- 86 111 1001:PET 10
- 87 111 1001:PET 10
- 88 111 1001:PET 10
- 89 111 1001:PET 10
- 90 111 1001:PET 10
- 91 111 1001:PET 10
- 92 111 1001:PET 10
- 93 111 1001:PET 10
- 94 111 1001:PET 10
- 95 111 1001:PET 10
- 96 111 1001:PET 10
- 97 111 1001:PET 10
- 98 111 1001:PET 10
- 99 111 1001:PET 10
- 100 111 1001:PET 10



# le 1<sup>er</sup> hebdomadaire des programmes informatiques

## LA LEEVE ENLEVE LE GROS LOT!

Ca y est, le jury a rendu son verdict: présidé par Georges LECLEIRE, journaliste scientifique d'ANTENNE 2, les spécialistes d'ARNOU, d'HACHETTE, d'HEBDOGICIEL, d'ELLE, de la REGIE A CALCUL, de SUDO et de VIFANATHAN ont choisi le programme "ALPHABET FLASH" de Jean-Pierre LALEEVE sur COMMODORE 64. C'est donc lui, l'heureux homme, qui emporte l'APPLE le offert par SHIFF EDITIONS, le GANON X07 offert par CANON FRANCE, la COMMODORE 64 offert par PROCEP-TIONIC ATOMS offert par ASK, l'agenda électronique CASIO PF 3000 offert par les Etablissements NOBLET, le Texas TI 99-4A offert par la REGIE A CALCUL, l'imprimante EPSON et l'abonnement à vie offerts par HEBDOGICIEL, les deux ordinateurs de poche PC 1245 et PC 1500 offerts par SHARP FRANCE, les 5 logiciels offerts par VIFANATHAN et la jolie montage de logiciels divers 10 pour Commodore, 10 pour Texas et toute la gamme des boîtes à jeux, les HEBDOGICIEL SOFTWARE. Jean-Pierre, qui est

un habitué des envois de programmes à HEBDO, ne va sûrement pas s'enlever, en plus de l'apprentissage rapide de la trappe à clemes avec les deux paquets à va la faire se faire gratter deux paquets de trappes supplémentaires pour pouvoir taper sur tous ses ordinateurs à la fois ! Et si à la rentrée, il est encore en manque, il pourra se précipiter chez son marchand de logiciels préféré pour acheter son propre logiciel ainsi que celui de ses petits copains de l'hebo qui ont aussi gagné la semaine dernière. Un ordinateur ça va, huit ordinateurs, EDITO

Encore du nouveau cette semaine, vous pouvez acheter des Thomson TO7 en passant par l'hebo. Regardez les prix, ça sont pas malins ! Mais vous ne présumez encore quelques petits surprises un numéro quadruple pour les vacances, plus de soixante pages grand format de programmes ! L'édition des pro-

grammes de Le Breton (le vampire lui !) qui a écrit des programmes pour Apple et Commodore que même les américains nous envoient ! L'aventure d'ito à la fin de l'année d'une boulique à Paris où vous pourriez venir nous voir et, dès la rentrée, un paquet de nouveaux logiciels "Bottes jaunes" médias. Et enfin le plus grand succès entre-fabuleux recueil de programmes que la terre ait jamais porté!

## PARTEZ EN VOYAGES AVEC UN TO7

Nous ne voulons pas nous transformer en vendeur de matériel, pas encore ! Pourtant, une opportunité nous permet de faire une offre exceptionnelle sur les lecteurs d'HEBDOGICIEL, un ordinateur THOMSON TO7 avec sa cartouche de Basic et de la boîte jaune de 12 programmes HEBDOGICIEL Software. C'est quelque chose qui coûte dans les 2500 à 3000 francs selon les boutiques (même les "grosses", suivez mon regard !). Avec "HEBDOGICIEL" vous aurez le tout pour 2000 francs, et c'est le facteur qui vous apportera ce chez vous en compagnie pour pas que ça se perde. Envoyez nous tout simplement tout nous dire où il faut vous en faire, et goûtez-vous nous en euros, pas beaucoup de disponibles. Les premiers arrivés seront les seuls à bénéficier (compte une dizaine de jours pour les livraisons, les autres n'auront rien et en plus leur rendra leur chèque, g'raik-gnak !

## TEMPLE sur CANON X-07

Les fiches -- et -- ont vu être indispensables pour venir à bout de ce jeu où l'agilité des lignes et des monstres "voire" ne tient qu'à un fil -- permet d'avancer et d'attraper les lignes -- permet de sauter les obstacles.

Patrice LEON

1	ELUCORATE 3,1,PRINTEUR "MEURIEU" 11/21	140	000000000
2	3 FRYBYE 1+1,THEMEDIC 10	150	000000000
3	3 FRYBYE 1+2,THEMEDIC 11/14	210000	000000000
4	00000	1000	000000000
5	COMO 1,2,3,4,5,6,7,8	1000	000000000
6	3000,100,100,100	1000	000000000
7	2,100,100,100	1000	000000000
8	2,100,100,100	1000	000000000
9	2,100,100,100	1000	000000000
10	2,100,100,100	1000	000000000
11	2,100,100,100	1000	000000000
12	2,100,100,100	1000	000000000
13	2,100,100,100	1000	000000000
14	2,100,100,100	1000	000000000
15	2,100,100,100	1000	000000000
16	2,100,100,100	1000	000000000
17	2,100,100,100	1000	000000000
18	2,100,100,100	1000	000000000
19	2,100,100,100	1000	000000000
20	2,100,100,100	1000	000000000
21	2,100,100,100	1000	000000000
22	2,100,100,100	1000	000000000
23	2,100,100,100	1000	000000000
24	2,100,100,100	1000	000000000
25	2,100,100,100	1000	000000000
26	2,100,100,100	1000	000000000
27	2,100,100,100	1000	000000000
28	2,100,100,100	1000	000000000
29	2,100,100,100	1000	000000000
30	2,100,100,100	1000	000000000
31	2,100,100,100	1000	000000000
32	2,100,100,100	1000	000000000
33	2,100,100,100	1000	000000000
34	2,100,100,100	1000	000000000
35	2,100,100,100	1000	000000000
36	2,100,100,100	1000	000000000
37	2,100,100,100	1000	000000000
38	2,100,100,100	1000	000000000
39	2,100,100,100	1000	000000000
40	2,100,100,100	1000	000000000

## LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS ; 1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE. (Règlement en page intérieure)

# DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE CANON X-07. CASIO FX 702-P, COMMODORE 64 ET VIC 20. DRAGON. HECTOR HR. HEWLETT, PACKARD HP 41. ORIC 1 ET ATMOS. SHARP MZ, PC 1251, PC 1500. SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7.

HIPPORÉBUS trouvez l'expression ou ce cache dans la B.D. de l'hippocampe. Décomposé en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)









